

Pengembangan Model Pembelajaran Clam Shell Learning pada Mata Pelajaran Geografi

Hanifah¹, Pargito², Sumadi³

FKIP Unila Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No.1 Bandar Lampung

Email : hanifahgufron@yahoo.co.id

Hp :085377773833

Abstract: The Development of Clam Shell Learning Model on Geography Subject. The present research which was conducted in SMA Negeri 14 Bandar Lampung aimed to create the effective learning model that is able to increase the students' activities, motivation, and achievement seen from the attainment of KKM. The research of this learning model consisted of five stages, namely the need analysis, the model development, professional experiments, and the limited test and composing the report. The results of this present study were ; (1) the product of CSL learning model was successfully developed and it was able to be implemented in learning Geography toward students on grade X in SMA Negeri 14 Bandar Lampung, (2) the use of CSL learning model could increase the interest, motivation, and learning effectiveness of the students, and also could increase students' achievement or in other words it could be able to enhance the amount of students who passed the KKM.

Keywords : learning model, clam shell learning

Abstrak : Pengembangan Model Pembelajaran Clam Shell Learning (CSL) pada Mata Pelajaran Geografi. Penelitian yang dilaksanakan di SMA Negeri 14 Bandar Lampung ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran efektif yang mampu meningkatkan aktivitas, motivasi dan hasil belajar siswa ditinjau dari pencapaian KKM. Penelitian pengembangan ini terdiri dari lima tahapan Tahap pertama adalah analisis kebutuhan yang terdiri dari observasi awal dan analisis kurikulum. Tahap kedua pengembangan model yang terdiri dari pengembangan *blue print*, *flowchart*, *story board*, RPP, dan bahan ajar pendukung. Tahap ketiga uji ahli yang terdiri dari ahli materi geografi dan ahli desain model pembelajaran. Tahap keempat revisi produk. Tahap kelima uji terbatas dan penyusunan laporan. Hasil dari penelitian ini antara lain; (1) model pembelajaran *clam shell Learning (CSL)* berhasil dikembangkan dan diterapkan dalam pembelajaran geografi kelas X SMA Negeri 14 Bandar Lampung, dan (2) model pembelajaran CSL efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan efektivitas pembelajaran, serta mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mencapai KKM.

Kata kunci : model pembelajaran, clam shell learning

PENDAHULUAN

Kegiatan belajar tidak akan berhasil mencapai tujuannya apabila tidak didukung oleh adanya motivasi pada diri siswa yang belajar. Gejala rendahnya motivasi belajar siswa kelas X Sma negeri 14 Bandar Lampung terindikasi dari perilaku dan aktivitas belajar mereka sehari-hari, serta dari tingkat pencapaian kriteria ketuntasan minimum. Aktivitas belajar yang diamati meliputi aktivitas membaca buku atau bahan ajar, menandai buku bacaan atau bahan ajar, mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan (mengemukakan pendapat), serta menyimak penjelasan guru atau siswa lainnya. Hasil observasi awal dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1:Hasil observasi awal mengenai aktivitas belajar siswa kelas X2

Aktivitas Belajar Siswa	Rata-rata Jumlah Siswa		Jumlah siswa kelas X2
	f	%	
Membaca buku atau bahan ajar	19	51	37
Menandai bacaan	0	0	37
Mengemukakan pendapat (mengajukan pertanyaan)	6	16	37
Menyimak penjelasan guru atau siswa lainnya	27	73	37

Sumber: Data Primer dan Perhitungan Peneliti

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat dijelaskan bahwa aktivitas belajar dan rasa percaya diri siswa kelas X2 dalam belajar tergolong rendah.

Rendahnya motivasi belajar dapat dilihat juga berdasarkan rendahnya tingkat pencapaian hasil belajar. Pencapaian hasil belajar

terendah terutama terjadi di kelas X2 (menempati peringkat keenam) dan kelas X5 (menempati peringkat ketujuh).

Guru dapat menumbuhkan motivasi siswa melalui pembelajaran yang efektif. Salah satu komponen penting dalam penyusunan rencana pembelajaran yang efektif adalah penggunaan metode atau model pembelajaran yang tepat dan bervariasi Sebagaimana dikemukakan oleh Sapriya (2009: 140) bahwa apabila anda memiliki kemampuan dalam membuat dan menerapkan berbagai jenis model pembelajaran IPS maka persepsi siswa terhadap mata pelajaran IPS akan lebih positif dan mereka akan lebih menyenangkannya.

Model pembelajaran *CSL* adalah model pembelajaran yang mengupayakan agar siswa memiliki modal pengetahuan mengenai tema pembelajaran atau kompetensi dasar dan indikator yang akan dipelajari. Modal pengetahuan ini harus ditemukan atau diperoleh sendiri oleh siswa dengan cara menggali informasi dengan mengkaji pustaka atau bahan bacaan yang telah disiapkan guru. Modal dasar pengetahuan yang diperoleh siswa akan mempengaruhi minat atau motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran lebih lanjut.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: (1) bagaimana mengembangkan model pembelajaran kerang mutiara pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 14 Bandar Lampung?, (2) bagaimana efektivitas model pembelajaran kerang mutiara pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 14 Bandar Lampung?

Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah: (1) menghasilkan produk model

pembelajaran CSL yang dapat digunakan pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 14 Bandar Lampung, (2) menganalisis efektifitas model pembelajaran CSL pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 14 Bandar Lampung.

TINJAUAN PUSTAKA

Pembelajaran Yang Efektif

Pembelajaran dapat diartikan juga sebagai suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar dan sengaja dan merupakan suatu proses yang muncul akibat komunikasi antara pendidik dan siswa atau peserta didik. Proses ini melibatkan interaksi kedua pihak sehingga terjadi hubungan timbal balik. Pembelajaran dimaksudkan bertujuan mempermudah anak didik dalam belajar dengan menciptakan kondisi dan lingkungan yang mendukung bagi aktivitas belajar mereka.

Tujuan pembelajaran menurut Sugandi, dkk (2000:25) adalah membantu siswa agar memperoleh berbagai pengalaman dan dengan pengalaman itu akan mempengaruhi tingkah laku yang meliputi pengetahuan, ketrampilan, dan nilai atau norma yang berfungsi sebagai pengendali sikap dan perilaku siswa.

Tujuan pembelajaran menggambarkan kemampuan atau tingkat penguasaan yang diharapkan dicapai oleh siswa setelah mereka mengikuti suatu proses. Efektif adalah pencapaian hasil yang sesuai dengan tujuan seperti yang telah ditetapkan. Pengertian efektifitas secara umum menunjukkan sampai seberapa jauh tercapainya suatu tujuan yang terlebih dahulu ditentukan. Hal tersebut sesuai dengan pengertian efektifitas menurut Hidayat (1986) dalam Hardiyani (2012) yang

menjelaskan bahwa efektifitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan waktu) telah tercapai. Makin besar presentase target yang dicapai, makin tinggi efektifitasnya. Menurut Prasetyo Budi Saksono (1984) dalam Hardiyani (2012) efektivitas adalah seberapa besar tingkat kelekatan *output* yang dicapai dengan *output* yang diharapkan dari sejumlah *input*.

Suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila memenuhi persyaratan utama keefektivan pengajaran, yaitu : (1) presentasi waktu belajar siswa yang tinggi dicurahkan terhadap KBM, (2) rata-rata perilaku melaksanakan tugas yang tinggi diantara siswa, (3) ketetapan antara kandungan materi ajaran dengan kemampuan siswa (orientasi keberhasilan belajar) diutamakan, dan (4) mengembangkan suasana belajar yang akrab dan positif, mengembangkan struktur kelas yang mendukung butir 2 tanpa mengabaikan butir 4 (Soemosasmito dalam Trianto , 2010: 27).

Uraian di atas dapat memberi kesimpulan bahwa efektivitas pembelajaran adalah segala bentuk upaya yang dilakukan guru untuk dapat menciptakan situasi belajar yang menyenangkan, memotivasi siswa agar mengikuti kegiatan belajar secara aktif tanpa adanya keterpaksaan. Pengembangan model pembelajaran kerang mutiara ini ditujukan untuk mendesain kegiatan pembelajaran yang efektif. Efektivitas yang dimaksud dalam penelitian ini dilihat dari peningkatan hasil belajar, motivasi belajar dan rasa percaya diri siswa dalam belajar.

Motivasi Belajar

Asrori (2007: 183) mengatakan bahwa motivasi merupakan dorongan

yang timbul pada diri seseorang secara disadari atau tidak, untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Selain itu, motivasi dapat juga diartikan sebagai usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tergerak untuk melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan tertentu. Pendapat senada dikemukakan oleh Abraham Maslow dalam Hamalik (2001: 183) bahwa alasan seseorang termotivasi karena memiliki kebutuhan yang harus dipenuhi.

Pengertian lain tentang motivasi dikemukakan oleh Mc Donal dalam Hamalik (2001: 157) "*motivation is an energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reaction*". Jadi motivasi merupakan kekuatan yang dapat menyebabkan perubahan pada diri seseorang, berupa perasaan gelisah dan keinginan untuk mencapai suatu tujuan. Selanjutnya Hamalik menambahkan (2001: 157) bahwa tingkah laku manusia didorong oleh motif-motif tertentu dan perbuatan belajar akan berhasil apabila didasarkan pada motivasi yang ada pada murid.

Uraian di atas memberi kesimpulan bahwa motivasi timbul dari adanya keinginan dalam diri seseorang untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi dapat mendorong timbulnya perbuatan dan mempengaruhi serta mengubah kelakuan seseorang. Motivasi berfungsi sebagai penggerak yang mengarahkan perbuatan pada pencapaian tujuan yang diinginkan. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan. Tanpa motivasi maka tidak akan timbul suatu perbuatan seperti belajar. Motivasi siswa berkaitan erat dengan keinginan siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Motivasi

sangat diperlukan bagi terciptanya proses pembelajaran yang efektif.

Hasil Belajar

Hasil belajar dapat diartikan sebagai informasi mengenai pertumbuhan dan perkembangan yang telah dicapai anak didik melalui kegiatan belajar.

Sebagaimana dikemukakan oleh Hamalik (2001: 27) bahwa hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan.

Trianto (2010: 225) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian kompetensi-kompetensi yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, nilai-nilai yang diwujudkan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Kompetensi tersebut dapat dikenali melalui sejumlah hasil belajar dan indikatornya dapat diukur dan diamati. Menurut Sudjana (2000: 3) dalam Andriyani (2011) hasil belajar adalah mencerminkan tujuan pada tingkat tertentu yang berhasil dicapai oleh anak didik (siswa) yang dinyatakan dengan angka atau huruf.

Hasil belajar yang dimaksudkan tidak lain adalah nilai kemampuan siswa setelah evaluasi diberikan sebagai perwujudan dari upaya yang telah dilakukan selama proses belajar mengajar berlangsung. Hasil belajar dapat juga diartikan sebagai pernyataan kemampuan siswa dalam menguasai sebagian atau seluruh kompetensi tertentu.

Pendapat di atas menjelaskan bahwa hasil belajar berupa perubahan perilaku yang berkaitan dengan kebiasaan berpikir dan bertindak sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan. Hasil belajar dapat diukur dan diamati melalui proses penilaian. Adapun indikator yang dapat digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa

menurut Reigult dan Merrill dalam Kancana (1986: 65) adalah (a) kecermatan penguasaan perilaku (tingkat penguasaan siswa atau motivasi belajar siswa), (b) kuantitas unjuk kerja (pencapaian tujuan pembelajara), (c) kualitas hasil akhir (ketuntasan belajar siswa secara klasikal).

Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar berupa perbuatan, tindakan atau perilaku siswa yang tampak dalam proses pembelajarannya. Aktivitas belajar siswa sangat mempengaruhi pencapaian keberhasilan belajar sebagaimana dikemukakan oleh Djamarah (2000: 67), bahwa belajar sambil melakukan aktivitas lebih banyak mendatangkan hasil bagi anak didik, sebab kesan yang didapatkan oleh anak didik lebih tahan lama tersimpan di dalam benak anak didik. Pendapat senada dikemukakan oleh Sardiman (2003: 97) bahwa dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas, tanpa aktivitas, belajar itu tidak mungkin berlangsung dengan baik.

Prinsip-prinsip pendidikan dan pembelajaran yang berkaitan dengan aktivitas atau keterlibatan siswa dalam belajar, menurut Rogers dalam Dimiyati (2009: 16) antara lain: (i) belajar yang optimal akan terjadi bila siswa berpartisipasi secara bertanggung jawab dalam proses belajar, (ii) belajar mengalami (*experiential learning*) dapat terjadi bila siswa mengevaluasi dirinya sendiri sehingga dapat memberi peluang untuk belajar kreatif, *self evaluation* dan kritik diri, dan (iii) belajar mengalami menuntut keterlibatan siswa secara penuh dan sungguh-sungguh. Belajar merupakan serangkaian aktivitas yang dilakukan

terutama oleh siswa dalam rangka memperoleh pengetahuan yang dibutuhkan. Belajar baru akan terjadi bila siswa mengalami sendiri semua aktivitas belajarnya dan keberhasilan belajar akan tercapai apabila siswa terlibat penuh, sadar dan bertanggung jawab.

Jenis-jenis aktivitas belajar menurut Dierich dalam Hamalik (2011: 172) diklasifikasikan dalam 8 kelompok yaitu: (1) kegiatan visual: membaca, melihat gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran dan mengamati orang lain bekerja atau bermain, (2) kegiatan lisan: mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi, (3) kegiatan mendengarkan: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio, (4) kegiatan menulis: menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan tes dan mengisi angket, (5) kegiatan menggambar: menggambar, membuat grafik, *chart*, diagram peta, dan pola, (6) kegiatan metrik: melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari dan berkebun, (7) kegiatan mental: merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan, dan membuat keputusan, dan (8) kegiatan emosional: minat, membedakan, berani, tenang dan lain-lain.

Djamarah (2000: 38-45) menyebutkan, aktivitas belajar terdiri

dari kegiatan mendengarkan, memandang, meraba, mencicip, membau, menulis atau mencatat, membaca, membuat iktisar atau ringkasan, menggaris bawahi, mengamati tabel-tabel, diagram-diagram dan bagan-bagan, menyusun paper atau kertas kerja, mengingat, berfikir, dan latihan atau praktek.

Aktivitas belajar dalam model pembelajaran kerang mutiara meliputi kegiatan membaca buku atau bahan ajar, menandai bahan bacaan, menyampaikan pendapat (berkomunikasi), dan memperhatikan atau menyimak penjelasan guru atau penjelasan siswa lain.

Percaya Diri dalam Pembelajaran

Percaya diri merupakan salah satu aspek kepribadian yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Salah satu kunci kesuksesan hidup seseorang adalah percaya diri. Tanpa percaya diri, sulit rasanya untuk bisa meraih keberhasilan. Kurang percaya diri akan menghambat laju seseorang menuju sukses. Demikian juga dalam kegiatan belajar, seseorang akan mencapai tujuan belajarnya dengan baik apabila memiliki rasa percaya diri dalam proses pembelajaran.

Menurut Daradjat (1990: 25) kepercayaan diri adalah kepercayaan kepada diri sendiri yang ditentukan oleh pengalaman-pengalaman yang dilalui sejak kecil. Orang yang percaya pada dirinya sendiri dapat mengatasi segala faktor-faktor dan situasi frustrasi, bahkan mungkin frustrasi ringan tidak akan terasa sama sekali. Tapi sebaliknya orang yang kurang percaya pada dirinya akan sangat peka terhadap bermacam-macam situasi yang menekan.

Pendapat senada dikemukakan oleh Musen (dalam Afiatin 1996: 24-

25) secara positif melihat, pengalaman sebagai sarana mencapai kematangan dan perkembangan kepribadian. Namun demikian, pengalaman tidak selalu memberikan umpan balik yang positif. Akibatnya bila umpan balik yang diperoleh remaja positif maka kepercayaan dirinya akan membaik, sebaliknya jika umpan balik yang diterimanya sering kali negatif, hal ini akan mempengaruhi kepercayaan dirinya. Selanjutnya ditambahkan oleh Martini dan Adiyati dalam Alsa (2006: 48), bahwa kepercayaan diri bukan merupakan sesuatu yang bersifat bawaan, tetapi merupakan sesuatu yang terbentuk dari interaksi dan berkembang melalui proses belajar secara individual maupun sosial.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa rasa percaya diri dapat ditumbuhkan melalui pengalaman dan dapat dibentuk melalui proses belajar. Sebagaimana dikemukakan oleh Afiatin (1996: 24) bahwa kepercayaan diri adalah satu aspek kepribadian yang terbentuk melalui interaksi individu dengan lingkungannya. Rasa percaya diri juga dapat ditumbuhkan melalui latihan dan pembiasaan. Untuk menumbuhkan keberanian anak harus distimulasi sesering mungkin, salah satunya yaitu dengan memberikan kesempatan pada anak untuk mengungkapkan pendapatnya. Langkah-langkah sistematis dalam model pembelajaran kerang mutiara akan mendorong siswa menggali informasi untuk mendapatkan pengetahuannya. Lauster (dalam Alsa, 2006: 49) tentang kepercayaan diri mengemukakan ciri-ciri orang yang percaya diri, yaitu berani mengungkapkan pendapat. Adanya suatu sikap untuk mampu mengutarakan sesuatu dalam diri yang ingin diungkapkan kepada orang lain

tanpa adanya paksaan atau rasa yang dapat menghambat pengungkapan tersebut. Lindenfield (1994, 4-7) menyatakan salah satu keterampilan yang menunjukkan rasa percaya diri adalah keterampilan komunikasi. Keterampilan komunikasi menjadi dasar yang baik bagi pembentukan sikap percaya diri, menghargai pembicaraan orang lain, berani berbicara di depan umum, tahu kapan harus berganti topik pembicaraan, dan mahir dalam berdiskusi adalah bagian dari keterampilan komunikasi yang dapat dilakukan jika individu tersebut memiliki kepercayaan diri.

Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah sebuah perencanaan pengajaran, menggambarkan proses yang ditempuh dalam pembelajaran agar dicapai perubahan spesifik pada perilaku siswa, sebagaimana yang diungkapkan oleh Chauhan (1979: 20) dalam Wahab (2007: 52) *“model of teaching can be defined as an instructional design which describes the process of specifying and producing particular environmental situation which cause the student to interact in such a way that a specific change occurs in their behavior”*.

Menurut Herpratiwi (2009: 2), model pembelajaran merupakan rangkaian utuh antara pendekatan, strategi, metode, teknik dan taktik pembelajaran. Petunjuk Teknis Pengembangan Model Pembelajaran di SMA (2010: 45), menjelaskan model pembelajaran sebagai rencana yang memperlihatkan pola pembelajaran tertentu (terlihat kegiatan guru dan siswa), dan sumber belajar yang digunakan, kondisi belajar atau sistem lingkungan yang menyebabkan terjadinya belajar pada peserta didik. Sedangkan dalam materi pelatihan

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2009 Departemen Pendidikan Nasional, model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru di kelas. Model Pembelajaran kerang mutiara yang dikembangkan oleh peneliti merupakan langkah-langkah pembelajaran di kelas dari awal hingga akhir, disajikan secara khas dengan mendasarkan pada tujuan pembelajaran, kebutuhan siswa dan karakter materi.

Sebagaimana dikemukakan oleh Joyce dkk (2009: 30) bahwa suatu model pembelajaran merupakan gambaran suatu lingkungan pembelajaran, yang juga meliputi perilaku kita sebagai guru saat model tersebut diterapkan. Model-model ini memiliki banyak kegunaan yang menjangkau segala bidang pendidikan, mulai dari materi perencanaan dan kurikulum hingga materi perancangan instruksional, termasuk program-program multi media.

Dasar Pemikiran Model Pembelajaran CSL

Pengajaran yang bermotivasi menuntut kreativitas dan imajinasi guru untuk berusaha secara sungguh-sungguh mencari cara-cara yang relevan dan sesuai guna membangkitkan dan memelihara minat belajar siswa. Guru hendaknya senantiasa berusaha agar murid-murid memiliki *self motivation* yang baik (Hamalik, 2001: 162).

Salah satunya dengan model pembelajaran CSL (model pembelajaran yang didasarkan pada filosofi kerang mutiara).

Agar dapat menghasilkan sebuah mutiara, kerang mutiara perlu me(di) masukkan benda asing (misalnya sebutir pasir halus) ke dalam

pencernaannya, dimana pasir halus tadi akan menjadi inti atau stimulus, kemudian dengan enzim dan proses tertentu terbentuklah mutiara indah yang bernilai tinggi. Tanpa adanya inti atau stimulus berupa pasir halus yang dimasukkan ke tubuh kerang tersebut, maka mutiara tidak akan terbentuk walau sebaik apapun proses yang dilakukan. Pengetahuan dapat diibaratkan sebagai mutiara bagi kehidupan, karena pengetahuan yang dimiliki seseorang akan mempengaruhi nilai intelektual dan finansialnya (Mamangkey :2007).

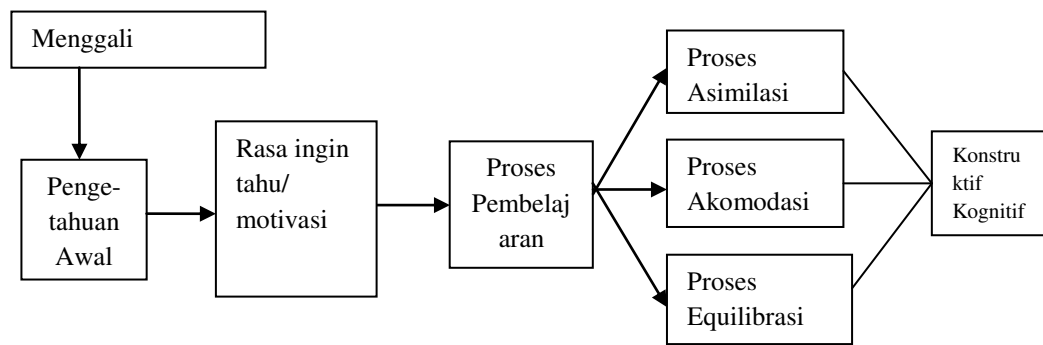
Model pembelajaran *CSL* adalah model pembelajaran yang menekankan pada upaya agar siswa memiliki modal pengetahuan terlebih dahulu mengenai kompetensi dasar dan indikator yang menjadi tema pembelajaran. Modal pengetahuan awal yang dibutuhkan siswa dapat diperoleh dengan cara menggali informasi dari berbagai sumber belajar dan diharapkan akan memotivasi dan menjadikan siswa siap untuk mengikuti proses lebih lanjut sesuai perencanaan yang telah dirancang oleh guru.

Sekecil apapun modal pengetahuan awal yang dimiliki siswa berkaitan dengan tema pembelajaran akan sangat mempengaruhi minat serta perhatian siswa terhadap proses pembelajaran. Sebagaimana sebutir pasir yang halus menjadi inti terbentuknya mutiara yang indah. Karena pada dasarnya, setiap orang akan cenderung lebih menunjukkan minat dan perhatian pada suatu pemaparan, diskusi, dialog atau komunikasi, jika temanya berkaitan dengan hal – hal yang dia ketahui sebelumnya atau minimal pernah di dengar atau dilihat.

Menurut Townsend dalam Mardalis (1989: 15) bahwa manusia itu mempunyai sifat ingin tahu. Sedangkan di luar dirinya ada kejadian-kejadian yang merangsang. Kejadian kejadian yang merangsang itulah merupakan persoalan. Hubungan antara rangsangan-rangsangan dari luar dan hasrat ingin tahu pada diri manusia itulah penyebab kenapa manusia selalu bertanya dan akhirnya menyelidiki atau menggali informasi.

Bruner (1966) dalam Hergehahn dan Olson (2008: 306), berpendapat bahwa rasa ingin tahu merupakan *prototype* dari motif *intrinsic*. Perhatian kita terarah pada sesuatu yang tidak jelas, belum tuntas atau tidak pasti. Kita mempertahankan perhatian kita sampai persoalan menjadi jelas, selesai atau pasti. Pencapaian kejelasan itulah yang akan memuaskan kita. Kita akan berfikir bahwa akan lebih baik jika seseorang akan memberi pujian, atau jika kita mendapat keuntungan karena telah berhasil memuaskan rasa ingin tahu kita.

Pernyataan senada dikemukakan John Holt dalam bukunya *How Children Learn* (Hergehahn dan Olson, 2008: 306). Kita ingin mengetahui sesuatu karena suatu alasan. Alasannya adalah ada lubang, celah, ruang kosong dalam pemahaman kita tentang sesuatu, model mental kita tentang dunia. Kita merasakan celah itu seperti lubang di gigi dan ingin menambalnya. Ini menyebabkan kita bertanya Bagaimana? Kapan? Mengapa? Saat celah itu masih ada, kita berada dalam ketegangan. Pengetahuan baru itu akan mengisi celah yang sesuai dengannya seperti memasang kepingan-kepingan dalam permainan jigsaw.



Gambar 1: Kerangka Pikir Model Pembelajaran Kerang Mutiara

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan model pembelajaran ini adalah pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) menurut Borg and Gall. *Research and Development* adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan produk pendidikan yang bisa dipertanggung jawabkan. Produk yang dimaksud tidak hanya pada buku teks, instruksional film, dan *software computer*, tetapi juga metode seperti metode mengajar dan program pendidikan atau program pengembangan staf. Pengembangan model pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan model desain pembelajaran ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*) dengan dasar pertimbangan bahwa model tersebut cocok untuk mengembangkan produk model instruksional atau pembelajaran yang tepat sasaran, efektif dan dinamis dan sangat membantu dalam pengembangan kegiatan pembelajaran bagi guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan penelitian dan hasil penelitian pengembangan model pembelajaran CSL dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 20 : Tahapan Dan Hasil Penelitian Pengembangan Model Pembelajaran CSL

No	Tahapan Penelitian	Kegiatan Penelitian	Hasil Penelitian
1	Analisis Kebutuhan	Observasi awal	a. Karakteristik atau profil siswa. b. Adanya kebutuhan untuk mengembangkan model pembelajaran kerang mutiara.
		Analisis kurikulum	Penjabaran standar kompetensi menganalisis geosfera dan kompetensi dasar menganalisis dinamika dan kecenderungan perubahan litosfer dan pedosfer serta dampaknya terhadap kehidupan di muka bumi.
		Pengembangan produk awal	Produk awal berupa langkah-langkah pembelajaran model kerang mutiara.
2	Pengembangan Model Pembelajaran kerang mutiara	Pengembangan <i>flowchart</i>	<i>Flowchart</i> model pembelajaran kerang mutiara.
		Pengembangan <i>story board</i>	<i>Story board</i> model pembelajaran kerang mutiara.

Tabel 20: (Lanjutan)

No	Tahapan Penelitian	Kegiatan Penelitian	Hasil Penelitian		
2	Pengembangan Model Pembelajaran kerang mutiara	Pengembangan silabus	Silabus mata pelajaran geografi untuk SK menganalisis geosfera.		2) Terdapat peningkatan aktivitas (motivasi) belajar siswa.
		Pengembangan RPP	RPP dengan aplikasi model pembelajaran kerang mutiara.	Angket penilaian siswa terhadap kegiatan pembelajaran dengan model kerang mutiara	3) Terdapat peningkatan rasa percaya diri siswa.
		Pengembangan Sumber belajar	Sumber belajar atau bahan ajar (berupa <i>hand out</i>).		Model pembelajaran kerang mutiara efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa,
3	Validasi Ahli	Evaluasi oleh ahli materi geografi	Rekomendasi bahwa produk layak untuk uji coba tanpa revisi.		menanamkan rasa percaya diri, kemandirian dalam belajar, menumbuhkan keberanian untuk menyampaikan pendapat, dan menumbuhkan minat baca (menggali informasi).
		Evaluasi oleh ahli desain model pembelajaran	Rekomendasi bahwa produk layak untuk uji coba dengan revisi.		
4	Revisi Produk Awal	Merevisi produk awal sesuai masukan ahli materi atau ahli desain pembelajaran	Revisi produk sesuai saran dan masukan dari ahli desain pembelajaran yang terdiri dari: 1) Mengganti papan tulis dengan lembar power point kosong dan LCD sebagai media siswa menuliskan pokok pikiran. 2) Pada evaluasi proses, pertanyaan atau evaluasi diberikan kepada siswa yang mewakili kelompok bawah, kelompok menengah, dan kelompok atas.		
		Evaluasi oleh guru sebagai pengguna	Rekomendasi bahwa produk layak untuk uji coba tanpa revisi		
5	Uji Coba Lapangan	Uji coba terbatas tingkat kelas	1) Terdapat peningkatan hasil belajar (peningkatan pencapaian KKM) siswa kelas X2 setelah dilakukan pembelajaran dengan model pembelajaran kerang mutiara.		

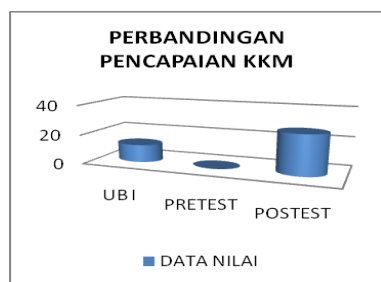
Sumber: Data Primer

Berdasarkan pemaparan dan data pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa produk model pembelajaran kerang mutiara hasil pengembangan layak digunakan dalam pembelajaran geografi di SMA Negeri 14 Bandar Lampung.

Pembahasan Aspek Efektifitas Produk

Aspek Efektifitas Produk Dilihat dari Tingkat Pencapaian KKM

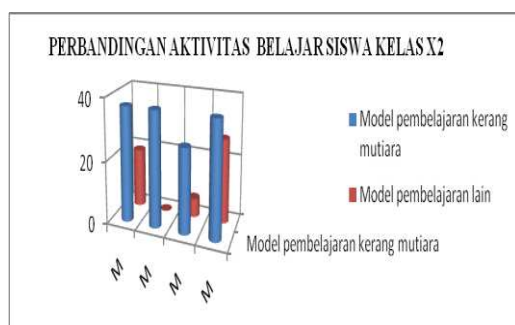
Hasil evaluasi belajar menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar atau peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM di kelas X2 setelah dilakukan pembelajaran dengan model pembelajaran *CSL*. Perbandingan tingkat pencapaian KKM pada hasil pretes, postes dan uji blok sebelumnya (KD sejarah pembentukan bumi) dapat dilihat pada grafik berikut ini.



Gambar 6: Perbandingan Tingkat Pencapaian KKM Antara UB I, Pretes Dan Postest

Aspek Efektifitas Produk Dilihat dari Aktivitas Belajar Siswa

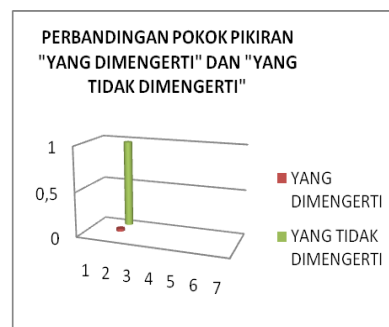
Dilihat dari aktivitas siswa, pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *CSL* ternyata dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan sikap antusias siswa untuk tampil maju ke depan kelas, menuliskan dan menjelaskan pokok-pokok materi yang menjadi kajian pada setiap pertemuan atau kegiatan pembelajaran, membaca bahan ajar dan menandai bahan ajar. Perbandingan aktivitas belajar siswa dengan model pembelajaran kerang mutiara dan hasil observasi awal dapat dilihat pada tabel 16. Peningkatan aktivitas belajar siswa kelas X2 dapat dilihat pada grafik berikut ini.



Gambar 7: Perbandingan aktivitas belajar siswa kelas X2 dengan model pembelajaran yang berbeda

Aspek Efektifitas Produk Dilihat dari Peningkatan Rasa Percaya Diri Siswa dalam Belajar

Antusias siswa untuk maju menuliskan dan menjelaskan pokok-pokok pikiran mengindikasikan adanya rasa percaya diri siswa bahwa mereka mampu dan mengerti berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari.



Gambar 8: Perbandingan pokok pikiran "yang dimengerti" dan "yang tidak dimengerti".

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian dan paparan hasil yang diperoleh pada penelitian pengembangan model pembelajaran kerang mutiara, dapat diambil kesimpulan:

1. Model pembelajaran kerang mutiara dikembangkan menggunakan model desain pembelajaran ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*), selanjutnya produk model pembelajaran diujicobakan berdasarkan langkah-langkah penelitian pengembangan Borg and Gall. Proses penelitian dan pengembangan ini meliputi lima tahapan yaitu: (1) analisis kebutuhan yang terdiri dari

observasi awal dan analisis kurikulum, (2) pengembangan model yang terdiri dari pengembangan *blue print*, *flowchart*, *story board*, RPP, dan bahan ajar pendukung, (3) uji ahli yang terdiri dari ahli materi geografi dan ahli desain model pembelajaran, (4) revisi produk awal, dan (5) uji terbatas.

Berdasarkan hasil penelitian, produk model pembelajaran kerang mutiara hasil pengembangan layak digunakan dalam pembelajaran geografi di SMA Negeri 14 Bandar Lampung.

2. Model pembelajaran kerang mutiara efektif digunakan pada pembelajaran mata pelajaran geografi di SMA Negeri 14 Bandar Lampung. Efektivitas model pembelajaran kerang mutiara diketahui dari peningkatan hasil belajar, motivasi belajar dan rasa percaya diri siswa dalam belajar. Peningkatan hasil belajar siswa terlihat dari adanya peningkatan pencapaian KKM pada hasil postes dibandingkan dengan pencapaian KKM pada hasil pretest dan hasil uji blok sebelumnya (pada KD sejarah pembentukan bumi yang tidak menggunakan model pembelajaran kerang mutiara). Peningkatan motivasi belajar siswa terlihat dari aktivitas dan antusias siswa dalam mengikuti setiap langkah pembelajaran seperti membaca dan menandai bahan ajar, maju ke depan kelas untuk menuliskan pokok-pokok pikiran serta memberi penjelasan mengenai pokok pikiran yang dipahami. Sedangkan rasa percaya diri siswa dalam belajar dapat dilihat dari antusias siswa untuk menuliskan pokok pikiran pada sisi “yang

dipahami”. Hal ini menandakan adanya rasa percaya diri pada siswa bahwa mereka mengerti atau memahami materi pembelajaran yang sedang mereka pelajari.

Saran

Berdasarkan simpulan saran sehubungan dengan pengembangan model pembelajaran kerang mutiara.

- 1) Guru harus dapat memfasilitasi agar siswa dapat memiliki modal pengetahuan awal berkaitan dengan SK, KD dan indikator melalui upaya penggalian informasi secara mandiri.
- 2) Guru dapat menjadikan model pembelajaran *CSL* sebagai salah satu alternatif model pembelajaran efektif bagi pencapaian tujuan pembelajaran.
- 3) Mahasiswa atau guru agar dapat melakukan penelitian lebih lanjut dengan populasi yang lebih besar berkaitan dengan pengembangan model pembelajaran *CSL* sehingga diperoleh informasi yang lebih baik.
- 4) Mahasiswa calon guru atau guru agar bersikap kreatif dan inovatif dalam mengatasi permasalahan belajar siswa melalui upaya mengembangkan model-model pembelajaran yang disesuaikan dengan karakter siswa, karakter materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiatin, Tina & Budi Andayani.1996.
Konsep Diri, Harga Diri, Dan Kepercayaan Diri Remaja. Jurnal Psikologi Universitas Gadjahmada No. 223-30

- Alsa, Asmadi. 2006. *Hubungan Antara Dukungan Sosial Orang Tua Dengan Kepercayaan Diri Remaja Penyandang Cacat Fisik*. Semarang. Jurnal Psikologi. No.1. 47-48.
- Andriyani, Lilis. 2011. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Berbasis Inkuiri Untuk Siswa Kelas XII IPA Sekolah Menengah Atas*. (Tesis). Universitas Lampung. Bandar Lampung.
- Asrori, M. 2007. *Psikologi Pembelajaran*. CV. Wacana Prima. Bandung.
- Daradjat, Zakiya. 1990. *Kesehatan Mental*. Haji Masagung. Jakarta.
- Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan. 1997. *Kurikulum Pendidikan Dasar Dan Garis-Garis Besar Program Pengajaran (GBPP)*. Depdikbud. Jakarta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar Dan Pembelajaran*. PT Rineka Cipta. Jakarta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2000. *Psikologi Belajar*. PT Rineka Cipta. Jakarta.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Hardiyani, Dwi. 2012. *Beberapa Pengertian Efektif*. <http://www.scribd.com/doc/88356153/Beberapa-Pengertian-Efektif>, diakses tanggal 16 Mei 2012.
- Hergenhahn, B. R dan Matthew H. Olson. 2010. *Theories of Learning*. Prenada Media Group. Jakarta.
- Herpratiwi. 2009. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Universitas Lampung. Bandar Lampung
- Joyce, Bruce. Marsha Weil dan Emily Calhoun. 2009. *Models of Teaching*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Kancana W, Nur. 1986. *Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Mamangkey, Gustaf. 2007. *Bagaiman Mutiara Dihasilkan?*. <http://mutiara-mutiara.blogspot.com/2007/01/bagaimana-mutiara-dihasilkan.html>, diakses maret 2012.
- Mardalis. 1989. *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Sardiman, AM. 2003. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Sugandi, Achmad, dkk. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. IKIP PRESS. Semarang.
- Trianto. 2009. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Prestasi Pustaka. Jakarta.
- Wahab, Abdul Azis. 2007. *Metode Dan Model-Model Mengajar*. Alfabeta. Bandung.